Dorénavant l'objectif des pjs est d'intégrer le mouvement de résistance vorozion, de renseigner Ahlar sur les cibles et de veiller à ce que la révolte réussisse. Dès qu'ils arrivent dans les provinces Vorozions, les joueurs pourront trouver des occasions de se faire remarquer par la rébellion.

Ainsi ils croiseront une dizaine de soldats (simples soldats) accompagnant vers les mines une cinquantaine d'esclaves / prisonniers efflanqués. Les personnages n'ont plus qu'a intervenir et faire leur publicité. A noter que personne ne leur indiquera comment contacter les rebelles ou reconnaîtra en faire partie.

Une fois sur Nerolazarevskaya les pjs vont chercher à rencontrer le plus DISCRETEMENT possible Alhar et dame Léona qui leur dira de couper les contacts avec elle jusqu'à ce qu'ils aient plus d'informations. Celle-ci leur réservera aussi des chambres à l'ambassadeur, une auberge relativement luxueuse et discrète. Ce qui intéresse alhar c'est de savoir quand se passera l'attaque et qui et quoi est visé, pour pouvoir s'échapper avant ou mettre certains amis en sécurité, elle leur dira aussi de chercher à contacter un dénommé Seris.(le porteur de hellrider)

Celui-ci est le second de Anathos sur cette opération et il s'occupe de recruter les troupes, de leur affecter des tâches bien précises en vue de la nuit de Taamish. En effet la prise d'une ville entière en une seule nuit réclame une précision sans faille, ce qui n'est pas trop l'habitude de la mort carmin, hellrider cependant (comme elle est décrite dans l'enclume et le marteau) est un peu plus maline que les autres armes, et apte à élaborer un plan plus cohérent que « on sort en hurlant et on brûle tout sur notre passage ! »

Essayez de faire ressentir aux pjs, le poids et la sale ambiance qui règne dans cette ville, lors de leurs recherches sur le dénommé Seris, d'auberge en taverne, de commerçant en forgeron, de mendiants en esclaves, ils doivent parcourir les couches basses et hautes (si ils le peuvent) de la société et comprendre la haine qui monte en eux.
Faites leur aussi noter la présence des patrouilles dérigion qui sillonnent la ville. La tension règne sur la ville comme un mal qui la ronge.

Pendant leur recherche prévoyez une petite scène d'action :
Chez un forgeron que vont questionner les joueurs, un noble dérigion venu chercher une armure d'apparat qui s'ennuie en attendant que le forgeron fignole son œuvre s'amuse à lancer des tisons brûlants sur sa petite esclave, une jeune vorozion (puisque c'est le nom qu'ils se donnent) de 8 ou 10 ans, la petite pleure, mais malgré la douleur fixe un regard haineux sur son maître, le forgeron, la main tremblante devant ce spectacle, se retiens lui aussi.
Si les joueurs n'interviennent pas, le derigion leur tends un tison et demande au plus nerveux si il veut jouer.
Le but étant que les joueurs assassinent le dérigion et sauvent la petite, le forgeron les remerciant leur dira qu'il va s'occuper du corps, en leur montrant d'un regard la fournaise qui brûle derrière lui.

Après d'autres recherches auprès du peuple c'est finalement, Seris qui va trouver les pjs, celui-ci n'aime pas trop qu'on pose tout un tas de question sur lui, et les rebelles, surtout peu de temps avant la mise en œuvre de son plan.

Une fois dans la ville, Seris le porteur d'Hellrider ne tardera pas à vouloir leur mettre la main dessus pour éviter que son plan n'échoue.

Seris s'arrange pour « tomber » sur les pjs dans une ruelle sombre, avec une 10 aine de gars et 4 hommes munis d'arbalètes sur les toits. Un véritable piège. Celui-ci ne semble pas très coopératif, et surtout est très soupçonneux sur plusieurs porteurs qui veulent se joindre à la cause. Laissez les pjs essayer de le convaincre, mais soyez durs et demandez des preuves de confiance (à part qu'une arme appartienne à la mort carmin, ils auront du mal a en trouver).
Au moment ou la situation risque de dégénérer, soit parce que les pjs sont excédés (soit leurs armes) soit parce que seris pense que ce sont des traîtres ; Anathos et sont porteur Horus apparaissent et arrêtent les belligérants, d'un ton sec, Horus dit à Seris « Si tu passais un peu moins de temps à préparer TON fabuleux plan tu ferais peut-être plus attention aux infos données par nos contacts, ceux là sont avec nous, ils ont tué un dérigion et sauvé une des nôtres dans la ville basse, ils méritent notre considération, et qui plus est l'aide de xx porteurs est providentielle »

Anathos et horus se présentent alors aux pjs, celui-ci doit avoir l'air juste et charismatique, un véritable chef rebelle, une icône de bravoure et de courage, genre Che guevara ; les pjs doivent avoir confiance en lui, ils trouveront d'autant plus que c'est un enfoiré par la suite...(hi hi hi petit rire sadique..)

Mais où cacher une armée de rebelles ?

C'est ça la force de cette armée, c'est qu'elle est partout, infiltrée chez les gens, dans les casernes, les administrations, hé oui les esclaves c'est bien utile un peu partout.
La « base » centrale est quand à elle cachée dans les égouts de la ville.
Finalement la base ressemble à une garnison, simplement il n'y a pas d'uniformes, la plupart des « soldats de la liberté » sortent en plein jour dans la ville, vont passer des infos, des armes (une par une) aux esclaves, tout se prépare dans la plus grande discrétion.

Laissez alors les pjs faire leur travail, celui donné par Alhar, qu'ils rodent (mais pas trop ou très discrètement)
Le meilleur moyen de découvrir des choses est pour eux d'essayer de participer le plus possible aux activités de la base et de montrer leur utilité, notamment stratégique.

exemples :

- Assassiner ou provoquer en duel certains porteurs dérigions puissants (Pieric st-marc, porteur de Fractal et chef de la garde) (Rictus Melkor important noble vorozion traître à la cause, porteur de Sliver, organise une soirée de réconciliation dérigion/vorozion dans sa demeure, possibilité d'agir durant la fête, attention dame léona est conviée à la fête)

- s'infiltrer dans la mairie et se procurer les plans cadastraux ainsi que l'état civil, pour que les rebelles puissent dresser un plan des maisons et des gens à attaquer (creuser un tunnel depuis les égouts avec une vingtaine d'hommes et des cracheurs peut être une bonne idée)

- Négocier avec un émissaire batranoban (Toufik al'shawaad porteur de sandstream) le nombre de troupes qu'ils vont prêter, ainsi qu'une grosse quantité de copeau de charko et combien ça coûtera en accords commerciaux à la rébellion (1 troupe de cavaliers si marchandage correct, +1 troupe de cavaliers volants si les pjs sont très bons)

- Assassiner le nouveau gouverneur des provinces vorozion Simeon Ferrières pendant une partie de chasse avec des nobles

- Réussir à faire rentrer discrètement dans la ville les mercenaires batranobans, et la cargaison de copeau de charko à amener au cuisinier de la caserne

- Réussir à convaincre des amis de dame léona de partir de la ville sous un faux prétexte (ils ne doivent pas apprendre l'attaque)

Laissez les discuter avec seris et horus, assister à des réunions où des plans d'action seront évoqués, ils comprendront vite que le spécialiste en stratégie est Seris (et qui au passage est très bon, il a conçu le plan de A a Z) mais le chef et notamment Anathos considère bien sur que ses propres idées sont bien meilleures ! et à du mal à accepter les propositions de Seris/hellrider.
Les pjs peuvent donc essayer de jouer des coudes pour se faire bien voir d'anathos en lui proposant des stratégies qui vont dans son sens, laissez les joueurs improviser.(bien sur, tout ce qu'ils proposent, si c'est pas trop stupide quand même séduira le chef vénéré)
Ils n'y gagneront pas forcément la sympathie de Seris/hellrider (il faut bien se dire que ça fait 2 ans qu'il bosse sur son plan,), mais ils prendront de l'importance et on leur confiera un peu plus d'infos.

Suivant le calendrier les personnages disposeront de plus ou moins de temps, si c'est plus ils recevront pour mission d'aider au transports dans des bases secondaires à l'extérieur des récoltes et des biens que la population a mis de côté depuis pas mal de temps et devant servir à nourrir les mercenaires engagés.

Régulièrement des informations leur seront confiées et Alhar pourra faire partir ses gens ou liquider ses intérêts.

Pour la préparation de l'attaque de la ville on peut imaginer que chaque porteur dirige une unité avec un objectif bien précis, la prise en main de la ville va se faire par des attaques commando éclairs, ensuite les garnisons de mercenaires situées hors de la ville viendront assurer la défense des murs de la première ville vorozion proclamée libre !
Quelles que soient les infos qu'obtiennent les pjs, ils seront toujours maintenus dans un état de guerre, et de pression, les rumeurs vont bon train pendant les 2 semaines qu'ils passent dans la base (il paraît qu'on attaque demain…, les batranobans vont venir nous aider…etc…)
Ces rumeurs sont le plus souvent lancées par anathos lui-même pour maintenir ses troupes sous pression. Puis un jour, ce n'est plus une rumeur, Anathos annonce à tous que l'attaque aura lieu demain,

il présente aussi les cibles prioritaires et la constitution des unités de combat, ainsi que la liste complète des noms et adresses des dérigions qui seront massacrés par leurs esclaves, voisins, commerçants, etc…

Aux pjs de se débrouiller pour aller prévenir Alhar en ville, avant le début des combats.
Outre la date de l'attaque et les cibles principales, les pjs pourront aussi dire (si ils se sont renseignés la dessus) à léona que celle-ci n'est pas visée, en effet sa demeure secondaire étant quasiment tout le temps inoccupée, et dans les préparatifs de l'attaque, l'arrivée discrète de léona dans sa demeure est passée inaperçue.

Visite nocturne :

Seris prendra bien soin de faire suivre les pjs, il confiera d'ailleurs cette tâche à mouleh (une hache gadhar de la mort carmin) et à son porteur voris. Ce dernier enverra durant la nuit de Taamish, mouleh et quatre de ses hommes (dont un batranoban expert en torture), voir en fin de compte pour qui les pjs travaillent
Et alors que léona se croira en sécurité chez elle, elle se fera surprendre par mouleh et ses hommes, une fois assommée, attachée et droguée, celle-ci leur révélera ses intentions sous la torture, surveiller que tout se passe bien et que la révolte à bien lieu, (elle ne dira rien qui puisse dévoiler le plan forteresse Taneaphis) et lui sortira les même arguments anti esclavage qu'aux pjs, et à la question pourquoi les armes des pjs vous aident elles ne sont pas du mois du bonheur, Alhar répondra , elle font cela par amour.
En partant mouleh lâchera quelques jets de flammes sur la demeure qui prendra feu et sera entièrement consumée dans quelques heures, de quoi brouiller les pistes… Seris préviendra alors Anathos qu'il s'est fait manipuler par les pjs, celui-ci sera fou de colère, pas vraiment à cause des pjs, mais parce qu'en faisant parler léona anathos apprends qu'Alhar, qu'il pensait disparue depuis longtemps existe encore bel et bien. Anathos était il y a 200 ans dans la même situation que les armes des pjs aujourd'hui, il était amoureux d'Alhar, qui jouait déjà le même jeu de manipulation avec lui, après une mission où anathos n'avait pu contenir son désir de violence et massacré toute une tripotée d'innocents, celle-ci ne voulu plus entendre parler de lui, disparu, et s'évertua même à contrer ses plans dans l'ombre.
Fou de rage, mais toujours amoureux d'elle anathos rentra dans la mort carmin dont il devint rapidement le chef après la disparition inexpliquée de Tangorogrim le fondateur de la société secrète ; il n'entendu plus parler d'Alhar depuis.
Le choc de savoir qu'elle est toujours là, la jalousie de la savoir jouer « leur » jeu avec d'autres armes, et de voir qu'elle l'a berné tout ce temps, lui anathos leader de la mort carmin, lui est insupportable, il demande à Seris de se débarrasser de l'arme se disant que peut-être après ça, Alhar ne hantera plus ses pensées.

Quand aux joueurs, sur les conseils de Seris il ne va pas leur sauter dessus immédiatement, il va jouer un peu avec, comme les chats jouent avec leur proie, et surtout, vu que leurs objectifs sont les mêmes pour l'instant, pourquoi ne pas profiter de leur force, il va donc les laisser attaquer à ses côtés.
C'est donc mouleh qui est chargé de se débarrasser de l'arme, cependant celui-ci se dit que cette arme qui reste d'ailleurs toujours silencieuse, (la perte de son porteur à dû énormément l'affecter pensent voris et mouleh) et du mois du bonheur n'est pas un grand danger pour anathos.
Mouleh désire revenir en terres gadhar et se dit qu'après tout elle et voris pourraient bien ramener avec eux Alhar et l'utiliser à leurs propres fins. Etant donné que cette arme est du mois du bonheur, tuer n'importe lequel de ses porteurs ne sera pas un souci pense mouleh, elle compte donc la contraindre à travailler pour elle, en échange d'un porteur vivant, si Alhar refuse mouleh tuera alors son porteur immédiatement pour qu'elle réfléchisse un peu, et ainsi de suite.
Mouleh est donc parti durant la nuit de taamish après l'attaque de la porte sud (qui interviendra bien à un moment ou à un autre) et il se dirige au travers du désert de samenelles vers la jungle gadhar.

Points stratégiques pouvant être attaqués par les pjs la nuit de Taamish

Selon comment les joueurs décideront de l'attaque les événement pourront différer, en effet il y a un timing important dans ce genre d'attaque, et le nombre de troupe important circulant dans la ville risque de donner l'alerte après un certain nombre d'heures. Chaque heure qui passe où des combats se sont déroulés ajoute un point d'alerte, chaque objectif attaqué ajoute aussi un point d'alerte.
Ainsi si les pjs attaquent en tout 1er lieu la caserne et que le combat de masse dure 3 heures, nous sommes à 4 points d'alerte. tout ça pour pousser à agir en simultané sur les différents points aux pjs de choisir leurs priorités.
Une fois à 10 points d'alerte les troupes présentent dans les endroits non attaqués s'organisent.

Exemple de déroulement :
Les pjs décident de se diviser en deux groupes, pensant qu'il faut privilégier l'afflux des troupes mercenaires :
Chaque groupe prends 2 unités de guerriers et attaque la porte sud et la porte nord ne se doutant pas

que les quelques patrouilles qu'ils ont vus dans les beaux quartiers peuvent se transformer en redoutable phalange ils décident d'envoyer les paysans s'amuser.

00h00
Le groupe sud ouvre la porte discrètement et bénéficiant du soutien des mercenaires, ils détruisent la phalange en une heure. (taux d'alerte :2) Le groupe nord composé de gros bœufs n'est pas discret, ils se heurtent à la phalange et n'en viennent pas totalement à bout. (taux d'alerte :2)
Les paysans sèment la violence dans les beaux quartiers pendant une heure (taux d'alerte :1 nouvel objectif)

01h00
(le taux d'alerte est à ce moment de 5) le groupe sud se dirige vers la caserne et engage le combat avec la phalange et les gardes impériaux le combat s'engage et est parti pour durer vu la puissance des troupes. (taux : 2, 1 pour l'heure de combat et un pour avoir engagé un nouvel objectif)
Le groupe nord continu a se battre contre la phalange et fini par gagner et ouvrir les portes après cette 2 ème heure (taux :1)
les paysans sont engagés par la phalange des beaux quartiers et totalement détruits (taux :1 une heure de combat)

02h00
(le taux d'alerte est alors de 9 ! ouille ça commence à chauffer, heureusement toutes les troupes mercenaires sont là et les pjs vont pouvoir se réorganiser)
le groupe sud continue sa bataille contre les troupes de la caserne (taux :1)
le groupe nord avec au moins une unité de guerrier restante va s'occuper de la mairie, le taux étant encore - de 10 ils peuvent obtenir des gardes impériaux de rendre les armes (taux :1 pour le nouvel objectif, mais il n'y a pas combat de masse si tout ce passe bien) les mercenaires du nord attaquent la phalange de beaux quartiers et la détruisent dès la première heure(taux :1)

03h00
(taux d'alerte de 12, l'alarme est déclenchée et durant cette heure les troupes non organisées comme celle de la mairie, ou des beaux quartiers peuvent s'organiser)
le groupe sud continue sa bataille contre la caserne (taux :1)
le groupe nord rejoint le groupe mercenaire nord pour attaquer la porte ouest et s'oppose aux 2 phalanges constituées (taux :2)

04h00
le combat du groupe sud prends fin, avec succès.(taux :1)
le groupe nord entame sa 2ème heure contre les troupes de la porte ouest qui sont fortifiées par la phalange de gardes qui vient de s'organiser (taux :1)

05h00
le reste du groupe sud, probablement plus grand monde, rejoint le groupe nord et engagent les 3 phalanges (taux :1)
les troupes du port engagent les troupes rebelles (taux :1)

06h00
fin du combat, la ville est aux mains des rebelles.

Sur chacun des points, des esclaves ou des employés vorozions sont présents et pourront aider d'une manière ou d'une autre, ouvrir des portes, empoisonner des gardes, créer des diversions, déclencher des incendies, etc…semer le chaos quoi !

La caserne :
500 hommes en armes, heureusement grâce aux cuistos vorozions qui travaillent pour la caserne et grâce à une bonne quantité d'épices de copeau de charko, il ne reste plus que quelques unités.
Le boulot des joueurs (ils l'ont déjà accepté) sera d'ouvrir les portes, le joueur en charge de l'unité et 4 ou 5 hommes vont s'introduire (discrètement) dans la caserne tuer les gardes et ouvrir la porte au gros des troupes en attente dans quelques ruelles non loin de là, s'ensuivra un combat de masse dans la cour de la caserne entre les rebelles et les unités dérigion restantes. (une unité de phalanges + une unité de gardes impériaux).

La mairie :
Défendue par des gardes impériaux (une 50aine de nuit et de jour), il s'agira pour le pj et quelques hommes de prendre en otage le maire dans ses appartements et plusieurs notables, ceux-ci étant en train de s'adonner à une petite sauterie comme seuls les dérigions en on le secret. Cette prise d'otage ne peux se faire que si les pjs sont discrets tout d'abord mais surtout si le seuil d'alerte est inférieur à 10, car

sinon une unité complète de gardes impériaux les attends
Une fois pris en otages les pjs pourront demander la rédition des gardes impériaux (non sans mal, et sans quelques exécutions vu le fanatisme de ces troupes d'élite)

Les beaux quartiers :
Défendus par quelques patrouilles, (10 patrouilles de 8 relayées jour/nuit) mais qui ne se doutent pas de l'action en cours,
1 pj seul ou accompagné de 2 hommes max, passe discrètement de maisons en maisons, les portes ont été ouvertes par les domestiques, et assassine les dérigions présents.
Si l'action rebelle est trop visible, rallieront leurs collègues du quartier qui sont en train de dormir, les cuistos et tous ceux qu'il trouvent, considérez les alors comme une unité de phalange complète au bout d'une heure (sauf si les pjs ont déjà éliminés plusieurs patrouilles.)

La porte sud :
Celle-ci donne sur les collines de Delinelle ou son basés une partie des mercenaires engagés par les rebelles
Elle est gardée en permanence par au moins 25 hommes, et possède sa propre garnison, d'une phalange.

La phalange est dispo de suite et les gardes (jour/nuit) peuvent se mobiliser en une heure en une unité de guerriers
Si les pjs réussissent à ouvrir la porte discrètement, (l'alarme sera donnée et le combat contre la phalange engagé tout de même) mais les troupes mercenaires peuvent les aider.
Si les pjs ne sont pas discrets pour tuer les 25 gardes de la porte ou ouvrir quelque soit la méthode, ils déclenchent l'alarme et la phalange intervient, leur bloquant l'accès à la porte jusqu'à ce qu'ils en ai fini

La porte nord :
Celle-ci donne (sur le nord…hé oui…) où son basés la deuxième partie des mercenaires engagés par les rebelles.
Même défense de 25 hommes et d'une phalange. La phalange est dispo de suite et les gardes (jour/nuit) peuvent se mobiliser en une heure en une unité de guerriers
Si les pjs réussissent à ouvrir la porte discrètement, (l'alarme sera donnée et le combat contre la phalange engagé tout de même) mais les troupes mercenaires peuvent les aider
Si les pjs ne sont pas discrets pour tuer les 25 gardes de la porte ou ouvrir quelque soit la méthode, ils déclenchent l'alarme et la phalange intervient, leur bloquant l'accès à la porte jusqu'à ce qu'ils en ai fini

La porte Ouest :
C'est la mieux défendue, car celle par laquelle il y a le plus de visiteurs entrants, les dérigions veulent garder le symbole d'un pouvoir fort. Une attaque frontale de l'extérieur serait vouée à l'échec, une 50 aine d'hommes gardent la porte (nuit/jour), + 2 phalanges.
Si l'alerte est donnée, les 2 phalanges sont immédiatement dispos, et une 3ème composée des 50 gardes jour+50 gardes nuit s'organise en une heure.
Si les pjs réussissent à ouvrir la porte discrètement, (l'alarme sera donnée et le combat contre la phalange engagé tout de même) mais les troupes mercenaires peuvent les aider.
Si les pjs ne sont pas discrets pour tuer les 50 gardes de la porte ou ouvrir quelque soit la méthode, ils déclenchent l'alarme et la phalange intervient, leur bloquant l'accès à la porte jusqu'à ce qu'ils en ai fini

Le port : 1 phalange (50 le jour/50 la nuit) surveille le port, plus 1 unité d'archers
Si l'alerte est donnée la phalange mettra 1 heure a se réorganiser

Les troupes rebelles :

Les troupes de rebelles au sein de la cité sont composées de 4 unités de guerriers vorozions, des rebelles entraînés et motivés (jeunes nobles vorozions, commerçants, forgerons, gladiateurs,..) ainsi que de 1 unités de paysans (la plupart sont des esclaves) (avec +1 au moral vu l'importance du jour) En dehors de la cité au nord et au sud son stationnées le gros des troupes de mercenaires ; réussir à ouvrir les portes nord ou sud permets de profiter de l'afflux de troupes fraîches pour attaquer de plus grosses cibles comme par exemple la caserne et ces gardes impériaux. Les mercenaires : Au nord : 3 unités de mercenaires, 2 unités de cavaliers mercenaires, 1 unité d'archers Au sud : 5 unités de mercenaires, 2 unité d'archers Au large : 1 unité de guerriers sur un navire de « commerce » et 2 unités d'archers Les Batranobans : selon les négociations des pjs certaines troupes Batranobans sont là au départ des combats, même si les pjs n'ont pas réussit à les enrôler, vous pouvez toujours utiliser ces dernières pour leur sauver la mise si vous voyez que la bataille penche du mauvais côté

La participation à cette nuit et le rôle majeur joué par les pjs doivent leur rapporter 10 pts de prestige.
(ne lésinons pas sur l'xp, de toute manière elle sera perdue par la suite.



Comme si ça ne suffisait pas :

Après la victoire, Anathos et horus seront acclamés par les participants, et pendant que pjs et rebelles s'occupaient des forces armées, la population s'occupait des derigions, le nombre de cadavre est innombrable, des rivières de sang coulent dans les rues de nerolazarevskaya, des têtes plantées sur des piques jalonnent les chemins et des corps démembrés accrochés aux fenêtres souhaitent la bonne nouvelle aux arrivants. Dans ce décor macabre, anathos et horus donnent relâche à leur troupes qui commencent à piller et à faire la fête, pendant que les blessés sont soignés. Nul doute que nos pjs vont en profiter (sous pression de leurs armes si besoin est) pour aller voir comment se porte Léona.
Ils trouveront son corps si ils arrivent à le tirer des flammes qui bloquent tout le rez de chaussé (léona se trouvant dans sa chambre à l'étage), elle à été violée et battue, ça saute aux yeux (pour voir qu'elle à aussi été torturée, un jet d'art batranoban, car les marques sont masquées par les traces de coups, un jet de conn batra permettra aussi de constater qu'elle à été droguée.)
Bien sur Alhar à disparue, ainsi que tous les bijoux que portait Léona et que pas mal d'objets de valeur.
Ce qu'il s'est passé réellement pour Alhar : mouleh, bête comme une hache gadhar membre de la mort carmin, s'est bien sur saisie de l'épée longue ouvragée qui ne contient pas le dieu, les bijoux ont eux été volés par la populace, à peu prêt 1 heure après les faits, un jeune voleur vorozion du nom de marcus se rendra compte que le magnifique bracelet qu'il comptait revendre contient un dieu très puissant, Alhar, ne voulant à aucun prix voir son secret découvert décide alors de disparaître bel et bien, laissant avec regret les pjs face à leur destin, elle reviendra vers Pôle, où elle reprendra ses œuvres dans l'ombre, sans manquer de commander à un forgeron de lui créer un fleuret « dieu » auquel elle attachera un joli ruban blanc et décide dorénavant de se faire appeler, Fate.

Suivre la piste d'Alhar : (enfin vous l'aurez compris, de l'épée longue vide)

Pistes :

1) les rebelles :

Les pjs se diront probablement que léona à été tuée par des vorozions avides de vengeance (ou ils auront des soupçons sur anathos ou hellrider), et que bien que sa demeure ne figurant pas dans la liste des cibles, les émeutes, et la folie de la nuit de Taamish auront eu raison de celle-ci.
Les pjs peuvent donc traîner dans la ville jusqu'au petit matin, la fête bas son plein, les meilleures caves sont pillées, les plus belles derigionnes violées, les corps ensanglantés, bref c'est la débauche la plus totale.
Les armes selon leur caractère désireront peut-être y participer , et pousseront les joueurs à « profiter de l'occasion », mais ceux-ci pourront aussi essayer de savoir qui à attaqué la maison de dame léona auprès de leurs compagnons rebelles.
Interroger Seris ou Anathos, donnera une réaction assez inattendue, anathos/horus surtout semble réellement affligé par la perte qu'on subit les pjs.
Si les pjs leur disent que léona était pro vorozion ceux-ci s'excusent, Seris vérifiera frénétiquement sa liste de noms et d'adresses, la brandissant aux joueurs pour leur montrer qu'il n'a pas fait d'erreurs, que si la maison à été attaquée, ça n'est pas sa faute.
Il leur propose gentiment son aide (qu'est ce qu'il est sympa…) et demande à 10 de ses hommes de quadriller la ville à la recherche d'une épée longue dorée.
Après cela anathos et seris resteront assez proches des pjs, et viendront souvent aux nouvelles, voire leur fileront un coup de main.

2) l'enquête de voisinage :

Quoi de plus classique me direz-vous, examiner la scène du crime, au peigne fin, maintenant, la belle demeure n'est plus que cendre, et les pjs n'y trouveront plus grand chose, par contre, interroger les voisins (ou plutôt leurs esclaves et serviteurs qui ont tués les proprios)
Les gens que vont rencontrer les pjs dans les jours qui viennent n'étaient pas tous préparés à une telle débauche de violence, et ce, malgré leur vie difficile ; la plupart seront donc hagards, un peu perdus…et par bonheur facilement interrogables.

Dans la maison voisine la plus proche ils pourront trouver :

Flavy la servante : 16 ans, maigre comme un clou, elle n'a pas vu quoi que ce soit d'intéressant, mais elle parlera longtemps des sévices que le maitre de maison lui faisait subir, mais artus est gentil lui, il l'a libérée.

Artus le jardinier : c'est un homme de 37 ans, costaud et bourru, il s'occupait aussi des 4 chiens de la propriété, il les a dressé au doigt et à l'œil, et les à envoyé bouffer leurs maîtres durant la nuit de taamish. Ce dernier est bourru et pas vraiment enclin à parler, en fait il considère que les pjs sont de simples mercenaires qui sont aujourd'hui chez lui, en territoire vorozion, et il ne les aime pas et il aime pô les éstrangers !

A contrario il parlera d'horus comme du libérateur, un héros du peuple, etc...
(Imaginez un extrémiste régionaliste breton...ou basque...ou corse...ou...enfin...n'importe)
le torturer pourrait être une bonne option, mais faites comprendre alors aux pjs que toute la réputation qu'ils pourraient acquérir du fait d'avoir activement combattu avec les vorozions serait entachée par ce genre d'actes sur des citoyens vorozions.
Les pjs peuvent tout simplement demander à anathos de les aider, artus étant en admiration devant horus leur libérateur il devrait accepter de les aider. Horus prendra artus à part quelques minutes pour discuter. Ce dernier reviendra et crachera alors les infos (bien sur anathos vient d'essayer de savoir avant les pjs ce que savait ce gus et lui à soufflé les réponses à donner)

Ce qu'a vu artus : artus à vu 4 hommes dont un armé d'une hache gadhar cracheuse de flammes Ce que dit artus : j'ai vu 4 hommes, des brigands, un batranoban barbu était avec eux.

Anathos à décidé que çe serait bien marrant d'aider les pjs à mener leur enquête jusqu'au moment où il sera temps d'en finir....

Où trouver des batranobans pilleurs à nerolazrevskaya ?

dans les maisons de plaisirs : en effet plusieurs d'entre elles sont détenues par des batranobans au marché aux escalves : les seuls batranobans entiers qui restent pourrissent au soleil au bout de longues piques.

Parmi les hommes de horus, n'oublions pas que les batranobans ont grand intérêt à voir l'empire dérigion s'affaiblir, pour obtenir leur indépendance, et cela passe par aider les vorozions.

Lorsque les pjs vont commencer à chercher le batranoban dans les troupes de horus, celui-ci insistera pour participer, après tout si un de ses hommes à commis une erreur, c'est à lui de le punir.

Khaled al malik ibn Abdelhak
(le roi éternel fils éloigné du serviteur du vrai) est un grand batranoban barbu, qui à été envoyé pour surveiller et aider la rébellion vorozion, il vérifie notamment que l'argent investi par les batranobans n'est pas dilapidé n'importe où ; il à d'ailleurs servit de « comptable » de la rébellion.
C'est aussi un excellent guerrier, il est porteur d'une arme mineure, une épée courte avec AR crit.
La garnison de rebelles des sous-sols comportait une dizaine de batranobans, il n'en reste que 3 en vie.
Aux pjs d'organiser des interrogatoires style policier, auxquels horus sera présent et interviendra pour influencer sur la culpabilité de l'un ou l'autre.
Si les pjs ne le font pas suffisamment, horus/anathos interviendra pour titiller les suspects,
Demandant à bachir si il s'y connaît bien en drogues et en torture ? si il déteste les femmes, comme les sekekers détestent les hommes ?
demandant à fares si son irritation au visage n'est pas dû à un rasage trop rapide ? comment il n'a pas été écrasé par un cheval si il n'a pas bougé après sa chute ?

chacun des suspects possède dans ses affaires quelques bijoux, provenant soit des pillages, soit du partage des pillages (c'est le cas pour farès à qui ont à amené sa part) ils trouveront aussi quelques épices, beaucoup dans le sac de bachir, du muffin dans celui de farès et du muffin et du vapeur de hâas dans celui de Khaled.

Les suspects :

Bachir ben abbes : (le porteur de bonnes nouvelles fils du lion)

Bachir est mince, probablement toxico, à de fines moustaches et un bouc à la mode batranobane, il était esclave à pôle quand son maître, un riche commerçant à décidé de venir s'installer à nerolazarevskaya, grâce à ses dons pour les « massages à base d'épices » bachir à rapidement réussit à obtenir un peu de liberté et après beaucoup d'économies et de confidences sous l'oreiller avec son maître il à réussit à lui racheter sa liberté. Il s'est alors « engagé » parmi les rebelles.
Il parle de manière rapide et renifle constamment, comme si il voulait sniffer l'air ambiant.
Hier soir il était avec le reste des troupes pendant la bataille, puis il est allé fêter la victoire dans les rues, avec quelques amis survivants, ils sont aller piller la cave d'un marchand de vin et violer sa fille et son

fils.
Ses amis peuvent témoigner (ce qui ne le rends pas plus crédible) et bachir peut montrer où était le commerçant, il lui reste même une demi bouteille dans ses affaires.

Fares ben daoud al achour :(le cavalier fils de david le sociable)

Fares est de bonne stature, il était dans une des unités de mercenaires alwegs, alweg batranoban/gadhar il à la peau plus noire que de coutume, mais à été élevé par des batranobans et il est difficile de dire que cet homme est un métis.
Ce dernier est blessé au bras gauche, qu'il à bandé et n'est pas barbu, il porte un gros bleu au front dû à une chute de cheval après sa blessure pendant la bataille, il à été récupéré après, et à été amené à l'infirmerie dont il n'a pas bougé depuis il s'est aussi cassé deux côtes.
Ce dernier à aussi le visage irrité, en fait il s'est râpé la tête sur le sol en tombant et ne se rappelle rien après sa chute à part l'infirmerie. Farès est assez affaibli par sa blessure et parle doucement, en toussant et grimaçant en se tenant les côtes.

Khaled al malik ibn Abdelhak : (le roi éternel fils éloigné du serviteur du vrai)

Khaled est grand et barbu, il dit avoir participé à la bataille au sein d'une unité de guerriers, il est calme et explique qu'il a fait la fête avec ses compagnons, sur la grande place de la ville, puis qu'après avoir pleuré ses compagnons et amis morts au combat il est rentré se coucher.
Horus dira se souvenir de l'avoir vu sur la grande place où lui, et seris sont restés pour fêter la victoire avec le peuple vorozion.

(SI les pjs sont convaincus de sa culpabilité malgré la protection d'horus/anathos et que Khaled voit que la situation dérappe il n'hésitera pas à vendre Mouleh et Voris dont il ne connaît pas tous les projets mais qu'il a vu s'enfuir, Khaled dira aux pjs qu'il a vendu de l'épice vapeur de hâas à Voris un porteur d'une hache gadhar multicolore,avec qui il partageait la chambre, ce dernier à fait rapidement ses affaires et semblait très inquiet.)

Si les pjs sont indécis quand au coupable, Horus lui, rejoindra l'avis des joueurs si ceux-ci penchent pour bachir ou farès, par contre il se portera garant de khaled, en répétant l'avoir vu plusieurs fois durant la fête.

Il pressera aussi les pjs de choisir le coupable et de le tuer, car cette affaire commence à prendre beaucoup de temps, et il va falloir penser à préparer la défense de la ville.
De plus il est hors de question de laisser partir les 3 sans rien faire, sinon les autres hommes prendraient horus pour un faible.
Aux joueurs de faire leur choix
Si les pjs ne se décident pas, horus tuera le « coupable » désigné d'un coup d'anathos.

Dans la ville la prochaine défense s'organise et des troupes mercenaires arrivent régulièrement. Même des unités batranobans prêtées par certaines maisons et déguisées en unités mercenaires sont présentes.

Le lendemain, ou deux jours après (le temps de guérir les blessures) horus viendra leur donner des infos.
Pourquoi ?
Anathos à voulu savoir ce qu'il était advenu de Alhar, et si la mission confiée à mouleh avait été correctement exécutée, mais personne, seris et hellrider compris n'a pu lui donner d'infos, cette maudite hache gadhar semble bel et bien avoir disparue.
Conscient qu'il s'est fait doubler, anathos va laisser le commandement à seris et hellrider pour défendre la ville et il envoie les pjs enquêter sous un faux prétexte sur la disparition d'un des ses hommes, qui pourrait se révéler être un traître, lorsque les pjs auront sa piste il leur demande de le prévenir, il les accompagnera alors avec une escouade.

Ce que dit horus/anathos le lendemain aux joueurs :

Horus explique aux joueurs qu'il est depuis longtemps sur la piste d'un traitre, il pensait que celui-ci se déclarerait durant l'attaque en prévenant les troupes ennemies mais ça n'as pas été le cas, il à aussi un temps pensé que ç'était les pjs qu'il à vu s'éclipser durant la soirée, et c'est pourquoi il est resté aussi collé à eux pendant leur enquête, mais aujourd'hui il sait qui est le traitre, c'est un certain voris, porteur d'une hache gadhar multicolore et cracheuse de flammes nommée mouleh, horus craint que mouleh n'aille vendre des renseignements sur la stratégie de défense de la ville organisée par Seris . il demande aux pjs après s'être excusé de les avoir soupçonnés de rechercher ce voris et dès qu'ils auront retrouvé sa piste de le prévenir, horus tiens absolument à retrouver ce traître et à en faire un exemple.

La piste de la hache gadhar :

Comme dans le scénario de base du livret, la meilleure option pour retrouver mouleh consiste à interroger les gardes (mercenaires) qui sont postés aux différentes entrées.
C'est à l'entrée sud qu'un garde semble avoir vu un vorozion portant une arme correspondant à cette description, en se renseignant un peu plus dans le coin près de la porte sud, les pjs apprendront que ce dernier à volé un cheval et fait de grosses provisions d'eau et de nourriture (Khaled lui ayant vendu quelques doses de vapeur de hâas)
La porte sud donne sur les collines de delinelles (rencontre avec des loups… ?)
Et ensuite vers le désert de samenelles puis la jungle gadhar.

Une fois que les pjs expliquent la situation à horus, celui-ci leur dit que l'arme de voris à sûrement pris son contrôle et qu'elle l'amène peut-être en territoire gadhar (si les pjs sont au courant pour les grandes quantités d'eau), sinon il dira simplement que celui-ci va peut-être rejoindre des troupes stationnées dans les vieilles ruines orcs au sud de delinelles , il connaît l'endroit, Seris avait envisagé de faire stationner les unités mercenaires la bas car c'est assez désert, mais c'était trop loin de la ville pour une intervention rapide.

Anathos réunira une 12 aine d'hommes pour l'accompagner lui et les pjs.
6 arbalétriers, 6 guerriers
Si les pjs n'ont personne qui puisse en faire office, un des hommes d'Anathos est un pisteur avec un chien. Le voyage jusqu'aux ruines orcs tiendra du jeu de piste, il faudra se renseigner dans les auberges, éviter les rares patrouilles de dérigions, (n'oubliez pas que vous êtes en plein territoire dérigion), en trouvant les bivouacs de mouleh et ses traces (si il y a un bon pisteur)

Finalement les pjs se rapprochement du campement de mouleh/voris en pleine nuit, celui-ci s'est réfugié dans une vieille bâtisse orc en ruine.
Grâce au pouvoir de détection du danger de mouleh, voris saute sur son cheval, et part au galop :

Course poursuite à cheval, en pleine nuit au milieu des ruines orcs, ça peut être sympa.
Durant la poursuite laissez les pjs croire (si c'est vraiment le cas c'est encore mieux) qu'ils ont laissé derrière anathos et ses hommes.

Distançés les pjs auront juste l'occasion de voir Voris entrer dans une vaste grotte.
Celle-ci s'enfonce dans les profondeurs de la terre, mais par-ci par-là on voit des restes de constructions en pierres, cette grotte naturelle était utilisée par les orques comme salle de cérémonie, elle est parsemée de passages qui s'enfoncent.

La course poursuite va continuer sous terre.
Mouleh graçe à son pouvoir de détection du danger et a vision nocturne possède un net avantage.
L'objectif ici est de réussir à plus ou moins séparer les pjs, pour leur faire affronter Anathos (selon leur niveau de puissance)

- les pjs passent à la file et accroupis dans un goulôt étranglé, Mouleh attends à l'autre bout caché sur le côté, quand il voit la lumière approcher il prends par surprise les pjs avec un jet de flammes dans le conduit.
- Voris traverse un pont de pierre qui surplombe un précipice, le pont est à moitié éffondré dans le sens de la longueur, il n'est donc large que d'un petit mètre et très fragilisé. Jet de course et d'acrobatie. 3 mètres avant la fin du pont une dalle cède si on marche dessus. Le pont ne suporte pas plus d'une personne à la fois. La chute, une chute d'une 30 aines de mètres, (en tout cas suffisante pour que le pj ne puisse pas remonter) ponctuée de jets d'acrobatie/force pour se retenir tomber sur une petite plateforme puis continuer la chute (tout cela dans le but de ne pas le tuer dans la chute)

- les tunnels sont soutenus par de vieilles poutrelles de souténement pourries, un échec total en course et un pj ira s'écraser sur l'une d'elle, la fracassant d'un grand coup d'épaule et fesant par la même s'écrouler le conduit (la aussi le but est de séparer les pjs et de les obliger à prendre un autre des très nombreux conduits.

Un à un les pjs vont se faire attaquer par Anathos, qui sera sans pitié se saisira de l'arme une fois le porteur tué. (je conseille de faire jouer ces évenements séparemment aux joueurs)

Anathos au controle durant toute la maneouvre ne dira absolument rien ni aux porteurs ni aux armes, il attendra patiemment que les armes des joueurs se remettent et leur expliquera pourquoi il les a éliminés.

Si un pj rattrape voris/Mouleh, il porte dans son dos l'épée longue dorée amour des armes des pjs, Alhar… au bout de quelques rounds voris s'écroule transperçé par anathos qui vient de pomper toute sa force Puis dans un cri de rage se jette sur le porteur.

(Si un des pjs réussit à tuer Horus, il trouvera à la sortie de la grotte, les six arbalétiers accroupis en train de le viser et se fera tuer dans une dernière charge, Anathos sera récupérée quelques jours plus tard par seris et hellrider)

Anathos, une heure plus tard, les félicitera, pour l'avoir autant distrait et aussi pour l'avoir aidé à mener ses plans à bien. Par contre, les relations qui les lient avec Alhar n'ont pas lieu d'être, et trahir le leader de la Mort Carmin, le dieu le plus puissant de Tanaephis n'était vraiment pas une bonne idée.
Puis leur expliquant brièvement ses relations avec Alhar ;
Celui-ci se contrôlant de moins en moins leur dira : « vous n'auriez pas dû, Alhar est à moi, à moi seul ! mais aujourd'hui vous allez être heureux, vous allez partager son destin ! »

Mouleh sera récupérée par Anathos et mise à un rang inférieur de la société secrète, celle-ci essaiera ensuite par tous les moyens de se faire bien voir d'anathos pour réparer son erreur.

Les armes des joueurs, ne sentent plus rien, mais heureusement elles s'entendent, si elles appellent Alhar, elles n'auront pas de réponse, et ce durant… 500 ans…
Chacune des armes sera passée près de la folie à un moment ou un autre, mais le groupe, les autres sont là pour soutenir celle qui faiblit ainsi, le lien qui se forge dans cette sombre caverne est un lien unique entre les armes, elles forment aujourd'hui une famille.
Bien sur la haine les à beaucoup aidés, la haine qu'ils vouent à Anathos, et qui le jour où vous ferez jouer le scénario de base, ne manquera pas de se déclarer…

Les armes ont aussi eu tout le temps de conclure une théorie au sujet d'Alhar, ils pensent que le Dieu à l'intérieur est mort, mais comment ? de quoi ?
Est-ce que c'est Mouleh qui l'as tuée ? Anathos ? ou autre chose ?
Le jour (très lointain) où les armes apprendront que durant tout ce temps Alhar était en « vie » et les à laissé pourrir dans ce trou juste pour protéger son secret, peut-être que l'amour que les armes lui portent se transformera, comme ce fût le cas pour Anathos en son temps, en colère et en haine…(à suivre)

500 ans passés dans un trou, fera certainement redescendre les armes à 100 points, (vous pouvez utiliser à ce propos les règles d'Askorahn sur l'xp négatif, perso je considère que l'xp négatif ne peux amener une arme à - de 100 points, donc ça donne des armes neuves pour de nouveaux pjs)

La Libération :

Peu importe, la raison, mais j'aime bien l'expédition scientifique dérigion venue étudier les ruines (avec moults laissés passés et autorisations du ministère vorozion), un des membres de l'expédition chute dans le trou et les armes sont redécouvertes, ou, ce que je préfère, l'arme d'un des membres de l'expédition, entends une conversation entre les armes et les repère. Pourquoi pas Easy rider ?
En tout cas quelle que soit cette arme les armes des pjs auront une sacrée dette envers elle (d'où de nombreux scénarios, des manipulations, etc… un membre de la route sans fin me parait intéressant, pour rapprocher les armes de cette secte importante)
Bien sur tout cela changera un peu le scénario du livret de base, mais pas de beaucoup, Mouleh est en fait depuis toujours de la mort carmin, sa "faible" puissance peut s'expliquer par le fait qu'il est toujours dans les plans foireux et est encore considéré comme un larbin par anathos.

LES PNJS :

Horus/ANATHOS :

Porteur vorozion en demi plaque, un pavois, un casque, et des comps de pj (à savoir +40 en combat)

Anathos est conforme au livret de base.

Seris/Hellrider

Porteur vorozion en demi plaque.

Hellrider est conforme au livret de base.

Voris/Mouleh

Porteur vorozion en cuir clouté et bouclier.

Mouleh possède deux pouvoirs de plus : Détection du danger Vision Nocturne

Toufik/SANDSTREAM

Porteur Batranoban

Sandstream Prestige 18

Stase temporelle : (30pts) Esquive +30 : (20pts) Marchandage Inc : 75% (20pts) Ombre (10pts) Détection du mensonge (20pts)

Poignard batranoban

Initiative : +3 Dégâts : E Bonus : AR+5%

Désirs Prestige : +2 Richesse : +1 Sexe : +2 Violence : -1 Réputation : +0

Coût : 100 Points

Pieric St Marc/ FRACTAL

Porteur Dérigion en demi plaque, pavois, heaume

Fractal 25pts

*Combi Off. (35pts) AN X (35pts) Lame tournante (6*jr +2col)(15pts) Séduction +20% (5pts) Aura d'invulnérabilité (30pts) Lévitation (20pts) Compo : Mercure (30pts)*

Malédiction bén. (pas de poils) (-5pts)

Epée Batarde

Initiative : -2 Dégâts : I Bonus : AN+5%

Désirs Prestige : +1 Richesse : +1 Sexe : +2 Violence : +2 Réputation : +2

Coût : 170 Points

Rictus Melkor / SLIVER

Sliver

AG accrue (+4) (40pts) Séduction inc 100% (30pts) Chance (30pts) (naenerg - (-5)) Esquive +30% (20pts) Protec accrue 5pts (20pts) Combi off X (50pts) Aura de contrôle (30)

Désir exacerbé sexe (-5pts)

Fleuret

Initiative :+5 Dégâts : E Bonus : AR +15% Pf

Désirs Prestige : +2 Richesse : +2 Sexe : +8 Violence : +1 Réputation : +1

Coût : 210 Points

PS : voilà j'espère que ça vous plaira, mes joueurs ont été ravis en tout cas, et le concept, un scénar, une population présentée à beaucoup plus à mes joueurs en tant que découverte du jeu. Ensuite vous pouvez en faire ce que vous voulez